Making of KBB-LeMasDuClosGeschrieben von derDumeklemmer - 23.01.2022 13:49_____________________________________Hallo zusammen,

ich mach mal den Fred hier auf um den Fortschritt an LeMasDuClos zu dokumentieren....
Interessierte kÃ¶nnen bei technischen Fragen gern fragen ;-)
VLG Uwe==Aw: Making of KBB-LeMasDuClosGeschrieben von derDumeklemmer - 23.01.2022 13:52_____________________________________Das erste was mir an der aktuellen Verison, neben der extremen Frame-Drops, auffiel, war das schreckliche Flimmern der StraÃŸen-/Grasstexturen.

Also hab ich mir mal ein StÃ¼ck StraÃŸe im Simmel angeschaut: http://www.koelschbierbude.de/images/fbfiles/images/LMDC001.jpg
Sieht doch eigentlich ganz gut aus, oder ?
Nope, wenn man nÃ¤her herzoomt sieht man erste Probleme:
http://www.koelschbierbude.de/images/fbfiles/images/LMDC002.jpg
Das "Mapping" (also das Aufteilen der Texturen auf die OberflÃ¤chen) des Gras (1) ist geschrottet.
Zoom man noch nÃ¤her ran, stellt man ein weiteres Problem fest:
http://www.koelschbierbude.de/images/fbfiles/images/LMDC003.jpg
Neben der Diffuse-Textur (3) (das "Hauptbildchen, das man auf der OberflÃ¤che sieht) gibt es weitere Texturen, die zum Einsatz kommen...
Die "KÃ¶rnung" der StraÃŸe wird Ã¼ber die "Specular Map" (4) realisiert, die "3d-KÃ¶rnung" Ã¼ber die "Bump Map" (5)
Diese Ebenen mischt der Simmel optisch zusammen und man erkennt das das uv-Mapping der SPEC-Map in (1) OK ist, in (2) jedoch geschrottet...
Weiterhin sind BIAS-Werte (bestimmt welcher MIPMAP-Level, die AuflÃ¶sung, der Textur in welcher Entferung zum Einsatz kommt) Ã¼ber -1 in Spec&Bump in rF OK, in GTL/GTR2 aber Ã¼berschÃ¤rft.
...damit ist das Flimmern beim Fahren dann perfekt.
Das gilt es komplett zu Ã¼berarbeiten um erst mal nen vernÃ¼ntigen befahrbaren "Grund" zu erzeugen...==Aw: Making of KBB-LeMasDuClosGeschrieben von derDumeklemmer - 23.01.2022 14:24_____________________________________Kapitel 1 - Making Groundworks

zuÃ¤chst einmal mÃ¶chte ich die die geamte Strecke auf den "Grund" (HAT-Objects; das worauf man rumfahren kann) reduzieren um die Objekte in einem 3d-Editor (Blender) bearbeiten zu kÃ¶nnen:
http://www.koelschbierbude.de/images/fbfiles/images/LMDC004.jpg
Da es sich um ein "Bob Tackbuilder"-Build handelt, reduziere ich die Obejte auf die t(x)-Objekte:
http://www.koelschbierbude.de/images/fbfiles/images/LMDC005.jpg
Somit hab ich das Projekt auf die HAT-Targets reduziert:
http://www.koelschbierbude.de/images/fbfiles/images/LMDC006.jpg
Schaut man aber in die verwendeten Materialen stellt man fest das Ã¼ber 100 Materialien zu Einsatz kommen...
...wie das ?
Naja, da sind zig Materialien doppelt:
http://www.koelschbierbude.de/images/fbfiles/images/LMDC007.jpg
Diese Anzahl an Materialien wÃ¼rde mir in den folgenden Bearbeitungsschritten
Simmel->Blender->Simmel den Hals brechen....
Also muss ich mir nun die Arbeit machen die Materielen entsprechend zu reduzieren.
Das kannn ne Weile dauern, ich meld' mich dann zurÃ¼ck ;-)
VLG Uwe==Aw: Making of KBB-LeMasDuClosGeschrieben von derDumeklemmer - 23.01.2022 18:15_____________________________________Soderle,

uff, die Ã¼ber 100 Materialien sind nun auf 32 reduziert, das ist dann im weiteren Verlauf handhabbar
Eine Arbeitskopie, die aktuell nur den befahrbaren Grund beinhaltet, hab ich erstellt:
 WIP 001
Nun kann die eigentliche Arbeit beginnen ... aber heute nicht mehr, ich meld' mich dann zurÃ¼ck ;-)
VLG Uwe==Aw: Making of KBB-LeMasDuClosGeschrieben von Lahme Ente - 23.01.2022 18:54_____________________________________derDumeklemmer schrieb:
Soderle,

uff, die Ã¼ber 100 Materialien sind nun auf 32 reduziert, das ist dann im weiteren Verlauf handhabbar
Eine Arbeitskopie, die aktuell nur den befahrbaren Grund beinhaltet, hab ich erstellt:
 WIP 001
Nun kann die eigentliche Arbeit beginnen ... aber heute nicht mehr, ich meld' mich dann zurÃ¼ck ;-)
VLG Uwe
Sehr interessant das ma von der anderen Seite zu betrachten auch wenn ich nur Bahnhof verstehe :huh:
Danke fÃ¼r die MÃ¼he==Aw: Making of KBB-LeMasDuClosGeschrieben von Nicoast - 23.01.2022 19:53_____________________________________...so siehts aus, Bahnhof triffts ganz gut.

Aber trotzdem Danke fÃ¼r die MÃ¼he:)
Gruss Nico==Aw: Making of KBB-LeMasDuClosGeschrieben von altmann - 24.01.2022 06:45_____________________________________Hallo Uwe,

erst mal RESPEKT!!! KLASSE !!!
Und wie schon erwÃ¤hnt wurde, so sehe ich das auch mal.
Werde mal, wenn ich mehr Zeit habe, mich an dem Thema machen.
GruÃŸ altmann==Aw: Making of KBB-LeMasDuClosGeschrieben von der_benny - 24.01.2022 12:18_____________________________________Wow :ohmy:

Krass! :woohoo: und ich dachte Felgen und AnzÃ¼ge sind schon schwer Standalone zu bekommen :lol:
Danke fÃ¼r den Einblick, tolle Arbeit ;)
grÃ¼ÃŸle benny==Aw: Making of KBB-LeMasDuClosGeschrieben von derDumeklemmer - 24.01.2022 21:37_____________________________________Nachdem ich mir gestern zunÃ¤chst ein erstes Arbeitsmodell gebaut habe, fange ich heute an Geometrie und uv-Mappings zu korrigieren...

Es gilt also solche "kaputten" Mappings:
http://www.koelschbierbude.de/images/fbfiles/images/LMDC010.jpg
wie folgt zu korrigieren:
http://www.koelschbierbude.de/images/fbfiles/images/LMDC011.jpg
Oh je, davon gibt es hunderte Stellen in diesem Kurs, das kann dauern... ich meld mich zurÃ¼ck ;-)
VLG Uwe==Aw: Making of KBB-LeMasDuClosGeschrieben von derDumeklemmer - 24.01.2022 22:27_____________________________________Oh je,

Blender kann den uv-Verlauf von Quads (Vierecke) automatisch verteilen, nicht jedoch von Tri's (Dreiecke).
Zwei Tri's kÃ¶nnen automatisch zu nem Quad zusammengefasst werden...
Leider gib es in diesem Track echt doofe Tri's:
http://www.koelschbierbude.de/images/fbfiles/images/LMDC012.jpg
Die kann man dann natÃ¼rlich nicht zu nem Quad zusammenfassen
Die betr. Tri's muss ich also lÃ¶schen und neue Quads anlegen:
http://www.koelschbierbude.de/images/fbfiles/images/LMDC013.jpg
Die neuen Quads kann man dann sauber von Blender mappen lassen:
http://www.koelschbierbude.de/images/fbfiles/images/LMDC014.jpg
...leider gibt es sehr vieeeeeele solche Stellen, ein typischen Prob bei GPL-und BTB-Konvertierungen.
Das dauert, ich melde mich zurÃ¼ck wenn ich das gerade gezogen hab. ;-)
VLG Uwe==Aw: Making of KBB-LeMasDuClosGeschrieben von Fin - 24.01.2022 22:45_____________________________________Interessante Einblicke, danke.Geschrieben von derDumeklemmer - 24.01.2022 22:54Hi Andi,

Fin schrieb:
Interessante Einblicke, danke.
das ist jetzt aber echt Hardcore, Bobs-Track-Builder erzeugt z.T. schon bÃ¶Ã¶Ã¶sen Mesh, ein rF-Convert eines "sauberen Meshs" ist Ruck-/Zuck feddisch...
Nicht Abschrecken lassen, wenn Du Bock auf Converts hast zeig ich Dir gern wie es geht!
VLG Uwe
undundund:Ich bin ja z.Zt. erst beim "Diffuse"-Kanal, die anderen Layer kommen spÃ¤ter... und dann kommt erst das Magic des Ambient Occlusion (faked shadows) das fÃ¼r diesen Kurs die "Tiefe" bringen wird...==Aw: Making of KBB-LeMasDuClosGeschrieben von Fin - 25.01.2022 19:45_____________________________________Hi Uwe,
ich befÃ¼rchte das Ã¼bersteigt meine FÃ¤higkeiten.

Son relativ einfacher Load-Screen hat mich schon an meine Grenzen gebracht. :lol:==
Forum - KÃ¶lschbierbude - Pilsierbude - Dein freundlicher GTR2-ServerFireBoard-Forum-Version: 1.0.4Generiert: 15 May, 2024, 17:15